

## Importância do Game Design

Durante a construção de um jogo, muitas coisas precisam ser levadas em consideração como nível de dificuldade do jogo, a experiência da pessoa que joga e elementos que mantenham coerência com a proposta visual do jogo. No nosso projeto, optamos por fazer o zumbi vagar ao invés de perseguir a jogadora sempre. Assinale a alternativa que mostra o motivo de termos tomado essa decisão.

*Selecione uma alternativa*

**A**

Fizemos o zumbi vagar pela cena para que o jogo não fique tão difícil. Os zumbis ficam “cegos” quando a personagem está longe deles. Com isso, a jogadora tem uma vantagem em relação aos zumbis.

**B**

Limitamos a visão do zumbi e fizemos ele vagar, pois ele estava mais resistente e poderia derrotar facilmente a jogadora. Então, deixamos o jogo mais fácil para que as pessoas não se sintam frustradas.

**C**

Como nosso mapa é grande e temos prédios e obstáculos nele, não faz sentido o zumbi seguir a jogadora independente de onde ela esteja. O zumbi não consegue ver através de prédios e carros ele só pode ver a jogadora quando ela está perto dele.